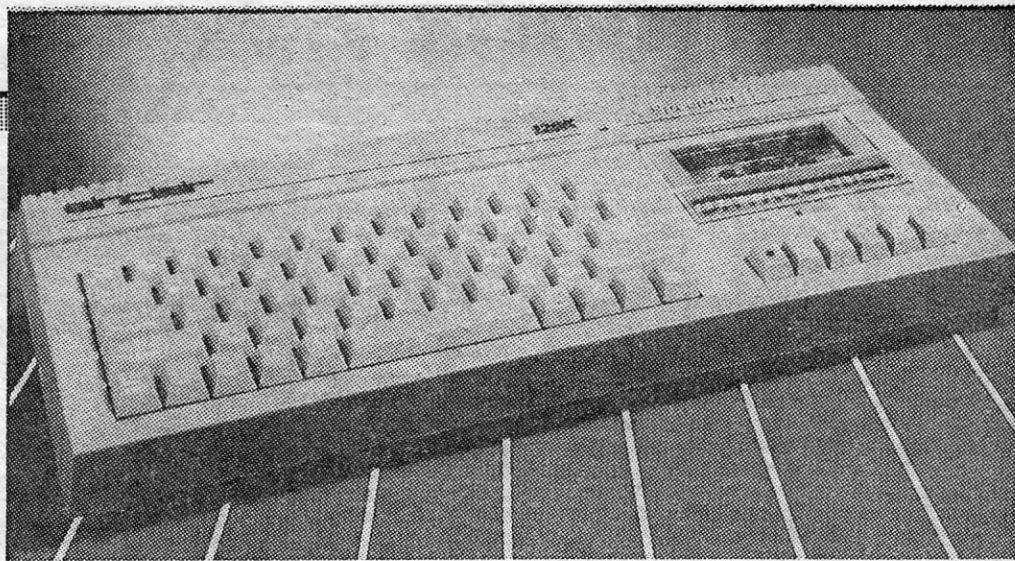


DO PLUS 2 AO ATARI 4160 STS

O melhor jogo de todos os tempos para o Spectrum?

Voltando à Amstrad, uma supresa foi a de os CPC e o novo Sinclair Spectrum Plus 2 terem sido colocados no mesmo «stand» como que a indicar que eram considerados como máquinas de jogos, o que, pelo menos no caso do CPC6128, é uma injustiça. O novo Sinclair corresponde em absoluto ao que tínhamos dito: cinzento, com teclas autênticas, quase todas elas sem as «palavras-chave» características do BASIC Sinclair, o que é um sacrilégio mas tem a sua razão de ser: espera-se que os programadores passem a usar o «modo 128K», que dispõe de um melhor cursor, de um renumerador automático, etc — como o antigo Spectrum 128K. De resto, o novo Sinclair é, por

dentro, precisamente igual ao 128K, com a única diferença das portas para os «joysticks», mas... atenção! As portas não são compatíveis com os «joysticks» (e os jogos) que funcionam com o protocolo Kempston — e portanto não aceitam os Quickshot, os Gunshot, etc., etc. Só os Sinclair — porque com eles é possível dois jogadores actuarem em simultâneo. Para a impressora, no modo 128K é preciso um cabo especial, como o do QL e uma impressora profissional, mas no modo Spectrum a Timex 2040 e a Seikosha GP50S funcionam perfeitamente. A ligação ao monitor, se este for monocromático, exige também um cabo especial. Mas há uma compensação e não pequena: um jogo — «Glider Rider» —, em 3 dimensões, que a Quicksilver desenvolveu especialmente para o Plus 2 e que, para além de ser desde já aponta-



O novo Sinclair Spectrum Plus 2, de 128 K — um magnífico presente de Natal da Amstrad

do como «o melhor até hoje aparecido para qualquer Spectrum», tem um som espantoso. Afirma-se que «quando os programadores começarem a trabalhar realmente com o Plus 2 ninguém sabe onde isso irá parar».

Por fim, o Amstrad PCW: poucas novidades em matéria de periféricos mas muitas quanto ao «software», desde o «Fontgem», da Gemini, que

permite dispor de vários conjuntos de caracteres no «Locoscript», até aos fabulosos programas da Mirrorsoft, ainda em desenvolvimento, e que permitem a edição de publicações com aspecto profissional!

Quem foi que disse que a micro-informática tinha chegado ao fim?

«A CAPITAL»/GUIA TV — XIII

Microdata

O FICHEIRO T.O.S.

COMO se diz na secção «Microteste», o «Timex Operative System», usado nos sistemas FDD, permite organizar ficheiros. Os programas seguintes podem servir aos utilizadores para se exercitarem, verificando as diferenças entre os diferentes tipos de fichas. Assim, a letra O na linha 160 do primeiro programa indica uma ficha sequencial e deve ser substituída por R para as fichas aleatórias e por A para apensar texto. No segundo programa a letra I na linha 160 deve ser substituída por R para as fichas aleatórias. A indicação do comprimento é dispensável nas fichas sequenciais — portanto nesse caso as linhas 140, 170 e 200 do primeiro programa podem ser eliminadas, bem como o último ponto e vírgula e a variável «c» na linha 160. O mesmo no segundo programa, para as linhas 140, 160, 190 e 150. Nas fichas sequenciais, a menos que se registe o respectivo comprimento, é conveniente não deixar espaços livres entre as palavras, ocupando esses espaços, por exemplo, por pontos. O manual do TOS não é muito claro, mas a leitura da página 30 é conveniente.

```
100 REM Rotina para a criação de fichas
110 CLS
120 INPUT "Nome da ficha ? " ; f$
130 INPUT "Número do canal (1 a 16)? " ; n
140 INPUT "Comprimento (1 a 255)? " ; c
150 DIM $ $$$
160 OPEN #n;f$;D,c
170 FOR r=1 TO c
180 INPUT "Texto ?"; t$
190 PRINT #n;t$
200 NEXT r
210 CLOSE #
220 SAVE * "CREARF" LINE 100
```

Programa para escrever fichas no Timex Operating System.

```
100 REM Rotina para a leitura de fichas
110 CLS
120 INPUT "Nome da ficha ? " ; f$
130 INPUT "Número do canal (0 a 16)? " ; n
140 INPUT "Comprimento (1 a 255)? " ; c
150 OPEN #n;f$;I,c
160 FOR r=1 TO c
170 INPUT #n; t$
180 PRINT t$
190 NEXT r
200 CLOSE #
210 SAVE * "LERF" LINE 100
```

Programa para ler fichas.

TIMEX

SISTEMA CP/M



TIMEX FDD 3000

- Sistema operativo CP/ (da Digital Research)
- Duas unidades de leitura Floppy
- 64 K de RAM

TIMEX TERMINAL

- Teclado Profissional 57 teclas
- Teclado numérico de 12 teclas

TIMEX PRINTER 2080

- Papel A-4 ou banda contínua
- 80 caracteres por linha (137 modo condensado)
- Tipos de letra (bold, elite, pica itálico, dupla largura, condensado, alta qualidade)

MONITOR

- 80 colunas
- 520 pontos por linha

Mais que um processador de texto, base de dados ou folha de cálculo,...

Um computador multilinguagem, basic, pascal, assembler...

SOFTWARE CP/M

- Flexiwrite (processador texto)
- Flexifile (base de dados)
- Flexicalc (folha de cálculo)
- Pascal 80 (linguagem)
- Devpac 80 (assembler)
- C++ (linguagem)

— Aplicações em contabilidade, stocks...

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

«Ace»

TÍTULO: Ace
MÁQUINA: Spectrum

Os simuladores de voo nunca passam de moda (e, por coincidência, deles andamos a falar bastante) e o mais recente da série, **Ace**, da **Cascade Games**, «arrisca-se» a entrar na lista dos melhores que já vimos para o Spectrum, embora talvez não agrade totalmente aos puristas, que preferem programas do género sem sequências de acção. É, de facto, uma questão de gosto e, pela parte das editoras, uma opção: elas perceberam rapidamente que simuladores do estilo 747 dificilmente poderiam agradar a uma variada gama de utilizadores e simplificaram a concepção e os comandos, tanto quanto possível, acrescentando a acção, para atingir a preferência daqueles que gostam de «tirinhos». No género, há dos bons, dos maus e dos «assim-assim», mais difíceis ou mais fáceis, beneficiando da imaginação ou sofrendo da sua falta, mas nenhum, claro, é perfeito. É **Ace**, que consideramos um hí-

ÚLTIMO PILOTO

PARA MISSÃO (QUASE) IMPOSSÍVEL

brido de simulador e jogo de acção, tem os seus defeitos, o principal dos quais é a demasiada simplificação, embora o situemos na classe dos bons.

Expliquemo-nos: um avião, todos o sabem, não é exactamente o mesmo que um automóvel, e até o mais vulgar quatro rodas tem mais instrumentos no painel que este avião de combate AWAT que nos colocaram nas mãos (AWAT são as iniciais, em inglês, de um avião para todo o tempo e terreno). Até o **Lancaster** a quem nos referimos neste mesmo suplemento, na secção **Reprise**, tem mais instrumentos para verificar e controlar! Tirando isto, o avião «porta-se» bastante bem, os problemas que surgem têm um toque de realismo suficiente e um jogador de perícia normal é bem capaz de obter bons resultados, embora seja mais difícil cumprir toda a missão.

Mas, vejamos, primeiro, do que trata este jogo. Uma poderosa força inimiga invadiu a costa sul da Inglaterra, tendo conseguido desembarcar dezenas de tanques, apoiados por helicópteros de combate e protegidos por mísseis terra-ar. Além disso, dispõe de cobertura aérea, por parte de caças, e a sua força naval está à espera de que sejam destruídas as últimas defesas para continuar o ataque. As defesas, diga-se de passagem, estão reduzidas ao mínimo, porque dispõem apenas de três aviões de combate e de outros tantos aeródromos. Para cúmulo, só há um piloto — claro que é você, caro leitor — para os três aviões, e usá-los-á à medida que forem sendo abatidos, até que o terceiro desapareça. A sua missão, claro, é destruir o inimigo e, note-se, destruir mesmo! Assim, só depois de aniquilar todas as forças terrestres e aéreas inimigas poderá o piloto virar-se contra a força naval, que, claro, deve ser afundada.

Trata-se, à primeira vista, de um vulgar jogo de acção, mas **Ace** oferece mais, a começar pela descolagem do avião, em que é fácil errar à primeira, seguindo-se a orientação pelo mapa e a necessidade do reabastecimento de combustível, nos aeródromos ou no ar (como sabem, esta é uma técnica que se utiliza na vida real, com um avião-tanque a reabastecer caças em voo). E, para tornar as coisas mais complicadas, a página de opções do menu oferece nove níveis de dificuldade e voos em três condições diferentes (Verão, Inverno e nocturno). Finalmente, uma opção com interesse, para jogar com um amigo: há a possibilidade um jogador controlar o voo, enquanto o outro tem a seu cargo os sistemas de armamento, os quais, em qualquer caso, são seleccionados antes da descolagem.

Como outros jogos do género, é aconselhável utilizar o joystick para manobrar o aparelho, deixando a outra mão livre para os comandos por teclas, que, aliás, não são muitos: «Z», aumentar potência dos motores (thrust), e «Caps», diminuir; «U», subir/baixar o trem; «M», mapa; «Q», desistir/recomeçar. De qualquer forma, se não tiverem joystick, são estes os comandos equivalentes: «S»/«W» ou «3»/«4», subir/descer; «E»/«R» ou «1»/«2», esquerda/direita; «X» ou «5», disparar. Se fizermos a opção para dois jogadores, o segundo, que controla os sistemas de armamento, pode usar as teclas «9» ou «I», «8» ou «K», «6» ou «O», «7» ou «P» e «0» ou «N», respectivamente, para mover a mira para cima, para baixo, para a esquerda, para a direita e disparar.

O painel de instrumentos, como dissemos, é muito simples e mostra os seguintes indicadores: à esquerda, ao alto, potência dos motores e combustível; altitude, em pés, velocidade, em nós, e letra «U», com seta apontando para cima ou para baixo, signifi-



cando que o trem de aterragem está subido ou descido; «S» é a pontuação e, à direita desta, temos a bússola. Ao centro, ao alto, é o radar, em que o nosso avião está representado (quando aí aparece uma seta apontando para cima ou para baixo significa que há um inimigo por cima de nós ou mais abaixo; um rectângulo mostra que há um inimigo numa zona de 1000 pés relativa à nossa altitude; um ponto a piscar indica um alvo terrestre). Por baixo, um outro indicador mostra-nos as posições do nosso avião, o que é útil para sabermos como vamos a voar (subir, picar, inclinação, etc). À direita, o computador de bordo transmite mensagens e avisos, a câmara de televisão traseira mostra-nos os inimigos que surgem pela cauda e o indicador de modo de voo dá outras informações, como o número de munições de que dispomos, por exemplo.

Para jogar, claro, é preciso pôr o avião no ar, e isto é bem simples. Depois de o computador de bordo indicar que a pista está livre, aumentar a potência dos motores e rolar pela pista até atingir uma velocidade superior a 150 nós; aí, puxar suavemente o joystick e levantar voo, não esquecendo de subir o trem de aterragem, antes da velocidade alcançar os 280 nós (quando se trata de descolar no início, o trem está sempre em baixo; não esquecer, se tiverem que aterrizar durante o jogo, de o baixar antes dessa operação! E, já agora, para aterrizar, escolham uma base aliada, baixem para menos de 500 pés, reduzam a velocidade para 200, apontem à pista e tratem de parar antes de chegarem ao fim, para terem espaço suficiente para nova descolagem, após serem reabastecidos de combustível e armamento). A altitude máxima a que podem subir é de 70 mil pés e a velocidade nunca deve descer abaixo dos 150 nós.

Uma vez no ar, utiliza-se o mapa para localizar o inimigo (a nossa posição também é indicada) e voar na sua direcção, mas a tática difere conforme o que encontramos pela frente. Assim, seleccionam-se mísseis ar-terra contra tanques e bases de mísseis anti-aéreos, e mísseis ar-mar contra navios. Contra aeronaves, claro que usamos mísseis ar-ar. Quando o alvo na mira for maior que um ponto, já se pode disparar o míssil. Podemos também usar o canhão, mas este necessita de maior número de impactos no alvo. Quando à tática, descer abaixo de 3000 pés para atacar alvos terrestres, diminuindo a velocidade para 500 nós ou menos, sem descurar o fogo anti-aéreo; para alvos aéreos, devem procurar colocar-se atrás do inimigo e a maior altitude; para alvos navais, descer a 2500 pés, a uma velocidade de cerca de 300 nós (os navios só aparecem no mapa depois de todas as outras forças serem destruídas). Em qualquer dos casos, é necessário estar sempre atento não só ao fogo inimigo que surge pela frente como aos ataques que venham por detrás. Por exemplo, se vemos que um míssil vem na nossa direcção, podemos usar disparos térmicos para confundir os sensores dos mísseis.

Um aspecto curioso deste simulador é a possibilidade de reabastecimento no ar. Nesse caso, o aviso surge no computador de bordo (podemos ignorá-lo e reabastecer numa base terrestre), com a indicação de rumo e altitude, que devemos seguir. Então, devemos aproximar-nos do avião-tanque por detrás e, quando estamos próximos, este faz sair o tubo de reabastecimento, com uma espécie de «cesto» na ponta; deveremos, então, manobrar, para manter altitude, distância e velocidade, de forma a que o nosso tubo de reabastecimento entre no cesto (largar quando o depósito estiver cheio).

Este simulador tem aspectos que podem agradar a diversos tipos de jogadores, está bem concebido, os gráficos são bons e a resposta aos comandos é acima da média, mas ganharia mais com uns toques de criatividade adicionais, nomeadamente ao nível do desenho do painel e objectivos e, sobretudo, do uso da cor, que podia ser mais bem aproveitada.

No conjunto, todavia, é um bom jogo, capaz de manter a atenção por muito tempo.

GÉNERO: Simulador/Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): variável, inicial 6
CONSELHO: A comprar

Top «A Capital»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- 1.º — Dan Dare
- 2.º — Ace
- 3.º — Paper Boy
- 4.º — Jack the Nipper
- 5.º — Stainless Steel
- 6.º — Ghosts'n Goblins
- 7.º — Bomb Jack
- 8.º — Kung-Fu Masters
- 9.º — I.C.U.P.S.
- 10.º — Nightmare Rally

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Informundo, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

XIV — GUIA TV/«A CAPITAL»



ATARI
SHARP
TIMEX — SINCLAIR

★ AGORA ACTUALIZE-SE A MELHORES PREÇOS
★ ADQUIRA TODOS OS TITULOS DO TOP LONDRINO

CAMPANHA — VERÃO 86 — SOFTWARE

CAMPANHA — VERÃO 86 — HARDWARE

A GARANTIA DOS MELHORES PREÇOS DO MERCADO
VASTA GAMA PARA ENTREGA IMEDIATA

VISITE-NOS!

TIMEX — SINCLAIR
SHARP
ATARI



LOJA 1 — Centro Comercial S. João de Deus, Loja 428 —
LOJA 2 — Rua da Madalena, 136 a 140 (a abrir brevemente) ☎ 77 94 52

AVENTURA FASCINANTE NO MUNDO DE «HEARTLAND»

TÍTULO: Heartland
MÁQUINA: Spectrum

Quando chegar a altura de fazer o balanço dos melhores jogos editados este ano, **Heartland**, da Odin, terá certamente lugar destacado na lista, e com toda a justiça, não só devido à sua concepção geral como pela forma como foi executada, sobretudo ao nível de gráficos. Estes, para além de imaginativos, têm uma excelente animação, que uma vez mais nos deixa perplexos com o que se pode fazer numa máquina como o Spectrum. De facto, são do melhor que temos visto.

A própria história que serve de suporte a **Heartland** está bem elaborada, apesar do toque maniqueísta, e torna compreensível todo o jogo, além de servir mesmo de fio condutor, ao contrário do que tantas vezes sucede em jogos de computador. É da oposição entre as forças do bem e do mal que aqui se trata, uma luta que dura há milhares de anos entre um povo de outra dimensão e um demónio, **Midas**. Durante esta guerra, aquele povo foi «introduzido» num livro, onde continua o conflito com **Midas** e os seus seguidores. O livro foi trazido para a nossa dimensão e aqui ficaria até que **Midas** fosse derrotado, mas, um dia, vai parar às mãos da personagem central deste jogo, que começa a lê-lo.

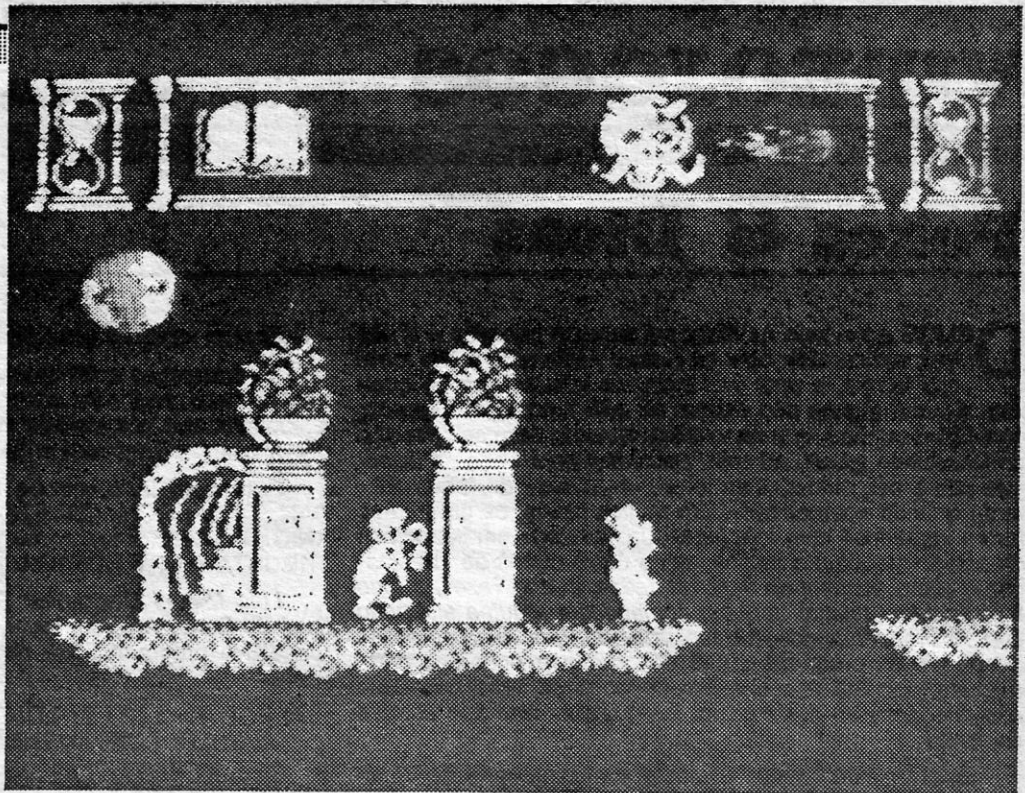
Enquanto a personagem lê o

livro, adormece, e sonha com uma mulher, vestida de branco, que lhe conta a história do livro e acrescenta faltarem a este as últimas seis páginas, que foram arrancadas e espalhadas por **Heartland**. O seu povo, diz, só poderá voltar para a dimensão a que pertence se as páginas forem encontradas e restituídas ao livro, sendo assim **Midas** derrotado. Mas, outras seis páginas, criadas pelas forças do mal, estão também espalhadas e estas devem ser encontradas e destruídas, antes que «entrem» no livro. Essa missão cabe à personagem da história, que é transportada, com a sua cama, para **Heartland**.

A busca pelas páginas começa agora e é preciso cuidado em não recolher as «más», que,

aliás, se distinguem bem, dado serem escuras, enquanto as outras, as do bem, são claras. Os cenários em que a personagem se move são muito bonitos e imaginativos, e ainda insólitos, porque nem falta um nível onde aparecem astronautas (!), que se parecem estranhamente com a personagem de **Nodes of Yesod**...

Tudo isto tem de ser feito dentro de um tempo-limite e a ampulheta que o marca volta-se bem depressa. Por outro lado, a personagem perde energia muito rapidamente, embora tenha formas de se «reabastecer», por meio das bolhas, que aparecem, e até de adquirir alguma invencibilidade temporária, com os feitiços das estrelas pequenas (cuidado, no entanto, com as estrelas grandes). Neste mundo cheio de feitiços, uns bons e outros maus, e de estranhas personagens, é boa ideia arranjar algumas armas, e o próprio chapéu do «nosso» herói tem essa utilização — mas é preciso acertar com ele três vezes num inimigo. Uma faca pode servir 19 vezes (mas precisa de ser usada mais de uma vez) e a bola de fogo é bastante eficaz, embora dure apenas nove lançamentos.

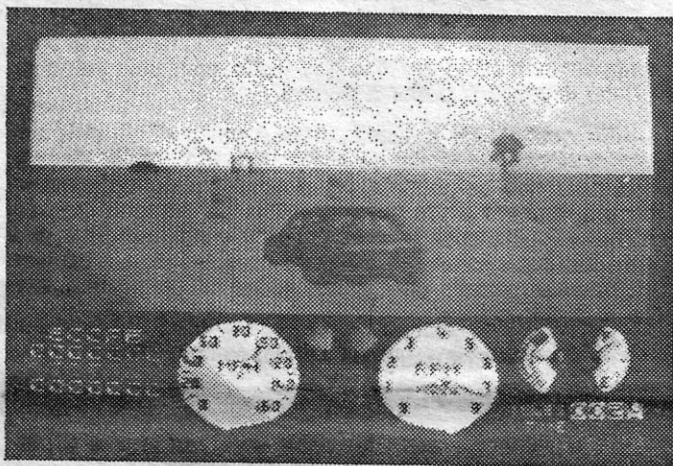


É pelo livro que temos de começar, apanhando-o logo de início (ir para a esquerda do **screen** de entrada), e ele brilha. No entanto, é sempre possível apanhar mais. Portas e elevadores podem ser usados para mudar de **screen** e a própria cama tem funções de teletransportação entre os níveis de **Heartland** depois de termos apanhado páginas boas do livro.

quando há uma página na vizinhança, mas esta tem que ser encontrada e identificada, sendo apanhada ou destruída, conforme o caso. À medida que o tempo passa, se perdemos energia, a cara do demónio vai aumentando de pormenores no topo do «écran» e, quando está completa, acabou-se a aventura para a nossa personagem. Por outro lado, a mulher de branco tem

apenas poderes de magia para oito minutos em cada nível de **Heartland**, findos os quais deixa de poder proteger-nos. O jogo é fascinante, embora difícil, e exige boa perícia e discernimento, mas não contém terminá-lo nas primeiras tentativas.

GÉNERO: Acção/Aventura
GRÁFICOS (1-10): 10
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: A não perder



UM RALI BEM MEDÍOCRE

TÍTULO: Nightmare Rally
MÁQUINA: Spectrum

Guiar um automóvel em rally não é brincadeira, como sabe a maioria dos condutores, mas, se simular as condições de uma prova do género era o objectivo deste jogo, ficou-se um pouco pelas intenções: o rally mais parece uma gincana e acabamos por perder o interesse pela prova, apesar da perícia que exige desde o início.

O programa simula diversas condições de condução e é fácil para um «acelera» estoirar rapidamente o carro, pelo que se torna necessário um certo cuidado na manobra. Os gráficos são vulgares, sem grades rasgos de imaginação, e vemos «de fora» o carro que controlamos, o que pode também suscitar alguma perplexidade: é que, ao toque de uma tecla, a imagem inverte-se e passamos a ver o «solo» em cima!

Os apreciadores do género poderão interessar-se minimamente por este jogo, mas jogadores menos «especializados» fariam melhor em manter-se afastados.

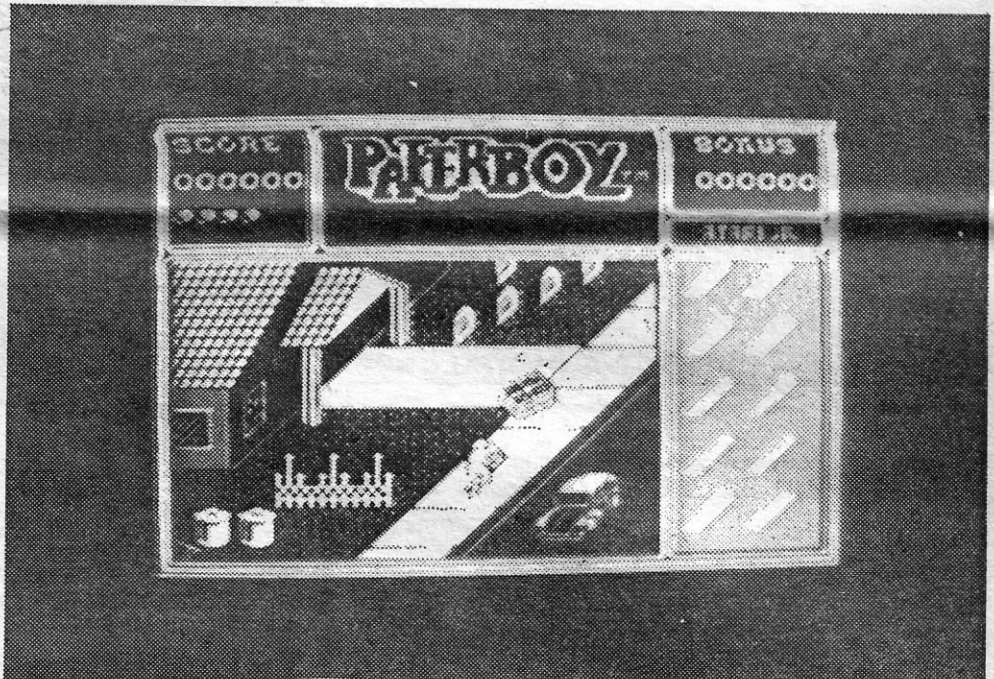
GÉNERO: Simulador
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE (1-10): 4
CONSELHO: Comprar com reservas ou ver antes

ARDINA ATAREFADO

TÍTULO: Paper Boy
MÁQUINA: Spectrum

Entregar os jornais a assinantes parece ser tarefa pouco complicada e sem problemas, mas apenas se não temos um jogo de computador a tratar das coisas: em **Paper Boy**, verificamos que a profissão tem que se lhe diga e que é fácil fazer asneira pelo caminho ou encontrar obstáculos aparentemente inofensivos, que transformam a tarefa de ardina numa missão tão espinhosa quanto a de qualquer Rambo.

Paper Boy começou por ser um êxito nas máquinas de arcade e cedo surgiram versões para computadores domésticos, entre as quais a do Spectrum, a que fazemos referência, talvez a menos espectacular de todas, pelas limitações de som e gráficos, apesar de serem nela mantidos muitos dos elementos originais. Como se disse, o objectivo do jogo é fazer que o personagem entregue jornais aos assinantes, num bairro de insuspeitadas armadilhas, e uma boa pontaria é essencial para atirar o periódico para o tapete de entrada da residência ou, melhor ainda, para acertar em cheio na caixa de correio, o que parece ser uma boa maneira de ganhar a vida. Mas, que dizer, então, de partidas que podem pregar-se aos infelizes não assinantes do jornal — quebrar-lhes vidraças de janela, dar-lhes cabo do jardim, virar-lhes o caixote do lixo, etc. — e, recebendo pontos de bó-



nus por tão feias acções? Terá isto algo a ver com a mentalidade do país de onde veio este jogo, os Estados Unidos?

Começamos a entrega com um fornecimento de jornais e podemos escolher entre ir entregando os exemplares onde devemos ou prejudicando os não assinantes, mas, cuidado, se falharmos em relação aos primeiros, eles cancelarão a assinatura e isso, claro, não vai favorecer-nos. Há que procurar o equilíbrio, portanto, e também o reabastecimento de jornais, porque é limitada a quantidade que carregamos de

uma vez. E, feitas as entregas do dia, quantos obstáculos ainda a ultrapassar! Felizmente (?) temos cinco vidas para isso...

O nosso moço dos jornais desloca-se em duas rodas e pode acelerar («Q») ou travar («A»), conforme as circunstâncias e os obstáculos, mas recomenda-se que não ande demasiado devagar, porque a lentidão poderá virar-se contra ele, mesmo possibilitando melhores defesas. Em suma, e apesar de os gráficos não serem de facto muito melhores do que a média, este jogo

prende a atenção a apreciadores do género, exige uma boa perícia e pode proporcionar umas horas de diversão. Só que, depois disso, apenas a tentação de fazer mais pontuação nos levará de volta.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: Comprar

«A CAPITAL»/GUIA TV — XV

SELCOM MICRO SERVICE

PREÇOS DE PROMOÇÃO PARA:

- TIMEX
- SINCLAIR
- ATARI

CAMPANHA COMPUTADOR + MONITOR



SOFTWARE

- AS ÚLTIMAS NOVIDADES
- A MAIOR GAMA

CENTRO COMERCIAL DA FONTE NOVA (SETÚBAL) - Loja 19 - 1.º ANDAR ☎ 39351 ★ Rua João Eloy do Amáral, 152 (À FONTE NOVA) ★ 2900 SETÚBAL

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

Pokes & Dicas

DEMOS prioridade às dicas na semana passada e desta vez vamos abrir com os pokes, esclarecendo ao mesmo tempo, e uma vez mais, os leitores que se queixam de que alguns não entram ou não funcionam. Sucede, como já dissemos, que as versões à venda nem sempre são perfeitamente iguais, ou seja, aparentemente nada as distingue umas das outras, mas foram «mexidas» de modo diferente quando «pirateadas». Em muitos casos, os programas foram «partidos» com Interface, que «mexeu» em instruções de código-máquina e muitas vezes deixa rastros de «destruição», como screens de título alterados; outras vezes, o jogo foi «partido» usando também comandos e alguma alteração fica. Assim, comandos que tentamos dar, por meio de pokes ou pequenos programas, não encontram o endereço certo naquele jogo em especial, um pouco como uma carta que não chegasse ao destinatário. De qualquer forma, é sempre de tentar.

E, posto isto, vamos começar com uma carta de Timóteo Menezes e de Luís Esteves, que mais uma vez mandam a direcção para trocas de correspondência: Avenida D. Nuno Álvares Pereira, 1, c/v Esq., 2800 Almada. A maioria dos pokes que mandaram já foi aqui dada, mas, como há sempre alguém a pedi-los, eles aí vão:

- PENETRATOR — POKE 40733,0
 - POGO — POKE 44259,182
 - JET PAC — POKE 250,200
 - SORCERY — POKE 49823,0
 - CAVERN FIGHTER — POKE 31683,183
 - HERO — POKE 44521: POKE 45659,182: POKE 54918,0
 - PYJAMARAMA — POKE 48658,0: POKE 33832,0: POKE 25519,183
 - JET SET WILLY I — POKE 35899,0
 - CHUCKYE EGG I — POKE 42837,0: RANDOMIZE USR 42000
 - WORSE THINGS HAPPEN AT SEA — POKE 35443,0: POKE 33221,0
 - FRANK'N'STEIN — POKE 34133,0
 - PINBALL — POKE 31566,0: RANDOMIZE USR 27392
 - HUNCH BACK — POKE 26888,0
 - ESQUIMO EDDIE — POKE 24686,24: POKE 24687,76
 - JET MAIN — POKE 23439,201
 - WEELIE — POKE 28596,0
 - KOSMIK KANGA — POKE 23994,255
 - TUTANKHAMON — POKE 27783,0
 - MOON ALERT — POKE 39754,0 (VIDA ETERNA)
- Rui Miguel Ferreira e Silva, 15 anos, de Lagos, mandou um programa para PSSST.

```
1 REM VIDAS INFINITAS
5 CLEAR 24299: LOAD "" SCREEN$: LOAD "" CODE:
LOAD "" CODE: LOAD "" CODE: LOAD "" CODE: POKE
24983,0: PRINT USR 23424
```

Enviou também uma dica para pentagram:

Os fantasmas e os caranguejos voadores não são mortais, por isso, podemos saltar para cima deles, aproveitando a «boleia» que nos permite passar certos obstáculos e ajudar a apanhar fragmentos do pentagrama.

Por outro lado, queria programas para DYNAMITE DAN, CAULDRON, CAVELON, HIGHWAY ENCOUNTER e KNIGHT LORE, bem como pokes para ALIEN 8, FRED, THRUSTA e SPY HUNTER.

Luís Miguel Gonçalves Sequeira, de 14 anos, de Vila Real de Santo António, mandou um mapa de Gunfright e o respectivo programa, que não deixa o inimigo disparar no duelo:

```
10 FOR N=1 TO 7: LOAD "" CODE: NEXT N: POKE
47919,0: POKE 47920,0: RANDOMIZE USR 23424
```

Também dele é este para PHANTOMAS:

```
1 CLEAR 24499: POKE 23658,8
10 BOIRDER 0: PAPER 0: INK 0
20 INPUT "Vidas Infinitas (S/N)"; A$
30 INPUT "Atravessar Paredes (N)"; B$
40 JOAD "" CODE 24500
50 POKE 24548,201
60 RANDOMIZE USR 24500
70 IF A$="S" THEN POKE 44819,0
80 IF B$="S" THEN POKE 52290,201
90 RANDOMIZE USR 44552
```

Também de Luís Miguel, ainda estes:

```
5 CLEAR 30719
10 LOAD "" CODE
20 POKE 54492,0 (Vidas Infinitas)
30 POKE 54227,0 (destruir infecção)
40 BORDER 0
50 PRINT USR 53248
```

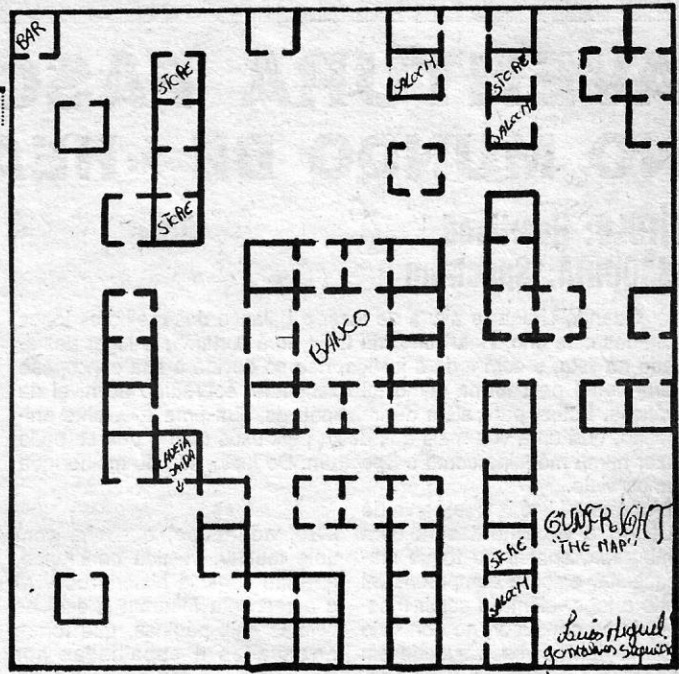
— ALIEN 8 — POKE 43753,201 (ficará indestrutível): POKE 50085,167: POKE 50084,178 (juntar à linha 22, os pokes e poderás chocar com qualquer obstáculo)

— AIRWOLF — POKE 23377,0
— FAIRLIGHT — POKE 61893,58 (Vidas Inf.): POKE 63478,24 (portas abertas).

Luís Miguel Santos, do Cartaxo, que escreve com a sua printer, enviou uma dica para Popeye e, ainda, um programa além de outro programa para MS PACMAN:

```
10 REM PAPER
20 PAPER BIN INK BIN BORDER
BIN CLEAR 25500: POKE 23728,
206: POKE 23729,83: LOAD "" CODE
30 FOR A=23322 TO 23328: READ
B: POKE A,B: NEXT A
40 DATA 175,50,130,100,100,100
,207
50 RANDOMIZE USR 23296
```

```
10 REM BORDER
20 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: CLS:
LOAD "" CODE
30 POKE 65071,62: POKE 65072,1
63: POKE 65073,506: POKE 65074,10
1: POKE 65075,206: POKE 65076,10
6: POKE 65077,222: POKE 65078,62
0
40 RANDOMIZE USR 65000
```



E passemos-lhe a palavra para a dica:

«Devem estar lembrados de eu ter enviado dicas sobre o POPEYE e ter ficado numa embrulhada pedindo ajudas?»

«Essas ajudas vieram um bocado atrasadas mas vieram, o alegre POKE do tempo. Com um bocado de trabalho eu consegui introduzir o POKE e terminei o jogo. Assim, envio o restante para completar.

«Ora bem, depois de apanhar tudo dirijam-se à «Máquina de Jackpot» e tentem escrever «Popeye» nela. Para rodar a máquina saltem na alavanca e, para parar os símbolos coloquem «Popeye» em frente deste e façam «Pausa». Ao terminarem surgirão os seis corações restantes, basta apanhá-los e ir oferecê-los a Olívia e depois TCHAN TCHAN TCHAN!!!»

Luís manda ainda umas indicações para o Luís Miguel R. Fernandes, de Pombal, que gostaria de ter a listagem de um copiadador, que ocupasse pouca memória e aceitasse workbytes sem headers, mas que grave com uma velocidade de 3 ou 4 vezes superior à normal.

«Eu gostaria de o ajudar, mas é muito difícil, pois um copiadador dessa categoria, deverá ocupar um bocado de memória mais que os normais. No entanto, existem alguns no mercado, embora a um preço elevado. Eu somente possuo um com «double speed», o «Omnicoopy», e posso dizer que é um dos copiadadores que existem no mercado e que tem sempre uma maneira para gravar todos os programas, embora haja excepções.

«Além disso, uma revista espanhola, a «Microhobby», tem divulgado copiadadores bastante bons, mas limitados e da sua autoria.

«Divulgar programas comerciais seria um erro, e copiadadores ainda mais, porque possuem direitos de autor, e seria muito difícil, pois os programas são código-máquina.

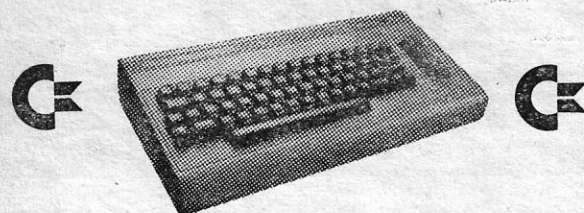
«Se o Luís estiver mesmo com vontade de ter um deses, pode comprar um ou tentar contactar quem tenha um, ou se preferir, entrar em contacto com leitores da revista «Microhobby», porque esta revista divulgou alguns copiadadores com velocidades superiores de gravação.»

José Henrique C. Rocha, de Queluz, quer dicas sobre Impossible Mission e Zorro e gostava de trocar jogos e correspondência (escrevam-lhe para Rua Guerra Junqueiro, Lote E-1, 1.º Dt.º, Queluz Ocidental, 2745 Queluz). Mandou dicas para Pyjamarama (ainda há pouco tempo as demos, desculpa lá) e estes pokes:

- NIGHTSHADE — POKE 53442,0
- ZAXXON — POKE 48825,255

XVI — GUIA TV/«A CAPITAL»

commodore



SOFT CLUB

Temos para entrega imediata computadores e periféricos

Mais de 500 títulos disponíveis em cassete e disco

SEMPRE AS ÚLTIMAS NOVIDADES

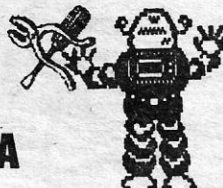
(Continuamos com toda a gama SPECTRUM e ATARI)



SOFT CLUB

CENTRO COMERCIAL I. M. — Loja 00
Rua Latino Coelho, 12 A/B — 1000 LISBOA
(Perto do Hotel Sheraton)

MELO informática



ASSISTÊNCIA TÉCNICA 24 HORAS

GARANTIA 3 MESES

- | | | |
|-----------|-------------|------------|
| JOYSTICKS | INTERFACES | GRAVADORES |
| AMSTRAD | COMODORO | TIMEX 2068 |
| ATARI | TIMEX 2048 | SPECTRUM |
| Q. L. | IMPRESSORAS | MONITORES |

JOSÉ DE MELO & SILVA, LDA.

RUA GONÇALVES CRESPO, 18 — 1100 LISBOA • TELEF. 52 56 69

Linha a linha...

ESTA secção tem ficado para trás e recomeçamo-la hoje, com alguns programas que os leitores nos enviaram, começando pela Rita Freire, de Lisboa, que também tinha contribuído com uns pokes. O programa dela é para elevar potências e é o seguinte:

```
1 REM xxx PROGRAMA 1 xxx
10 INPUT x,y
20 PRINT x,y
30 GOTO 10
```

Miguel Moraes da Costa Alexandre, de Sacavém, manda um programa de desenho, que a seguir reproduzimos. Quanto às tuas perguntas sobre o 128K, ele é compatível com o material que referes e a maioria dos programas do 48K corre nele. Todavia, eu, se fosse a ti, não o comprava ao menos por enquanto. Espera mais uns meses pelo novo Spectrum Plus 2.

```
10 REM © 1986
20 REM Miguel Alexandre
30 LET x=0: LET y=0
40 LET a$=INT(RND*4)
50 IF a$="1" THEN LET y=y-1
60 IF y(N0 THEN LET y=0
70 IF a$="2" THEN LET y=y+1
80 IF y(175 THEN LET y=175
90 IF a$="3" THEN LET x=x-1
100 IF x(0 THEN LET x=0
110 IF a$="4" THEN LET x=x+1
120 IF x(B255 THEN LET x=255
130 PLOT x,y
140 GOTO 40
```

Pedro Casaca, de Lisboa, mandou este:

```
10 CLS
20 INPUT "O TEU NOME?" B$
30 FOR A=0 TO 7
40 PRINT AT 1,0; INKA; B$
50 IF INKEY$="S" THEN STOP
60 IF INKEY$="N" THEN PRINT USR 0
70 IF INKEY$="G" THEN SAVE "©
1986" LINE 10
80 IF INKEY$="R" THEN RUN
90 NEXT A
```

Aníbal Costa, de Ferreira do Alentejo, enviou um programa para desenhar padrões moiré.

```
1 PAPER 4: INK 6: BORDER 3: CLS:
FASH 1
5 REM * P.M *
6 REM POR ANÍBAL COSTA
7 REM © *****
10 FOR X=0 TO 255
20 PLOT x,0
30 DRAW OVER 1; 255-x*2, 175
40 NEXT X
50 FOR Y=0 TO 175
60 PLOT 0,Y
70 DRAW OVER 1; 255; 175-Y*2
80 NEXT Y
```

O Totoloto «mereceu» dois contributos. Rui Miguel Costa Rego, talvez interpretando mal o objectivo da secção, enviou dois programas publicados noutro jornal. Quanto a Mário Fernando Garcia Guerreiro, do Cacém, mandou um programa feito por ele:

```
1 REM TOTOLOTO
10 PRINT AT 6,12; "TOTOLOTO": PRINT
AT 8,15; "POR"
20 PRINT AT 10,1; "MÁRIO FERNANDO
GARCIA CARNEIRO"
30 PAUSE 200: CLS
40 PRINT AT 1,12 "TOTOLOTO"
50 PRINT AT 2,0
60 LET B$="NÚMERO
....."
70 FOR M=1 TO 6
80 LET a=INT(RND*45)+1
90 PRINT M; " ";
100 PRINT TAB 4; B$;
110 PRINT " ";
120 IF a(10 THEN PRINT " ";
130 PRINT a
140 PRINT !
150 NEXT M
160 BEEP .5,18
170 PRINT TAB 4; "ENTER PARA MAIS
NÚMEROS"
180 PAUSE 0
190 CLS
200 GOTO 13
1000 SAVE "TOTOLOTO" LINE 1
```

Quanto ao que perguntas, o objectivo do 911TS é, apenas, correr, evitando os obstáculos.

Esperemos que continuem a mandar programas de vossa autoria e até breve.

Rui Miguel Lizardo Caldas, de Espinho, quer ajuda para Red Moon e "V" e o poke de N.O.M.A.D. (o de Airwolf já aqui vai hoje). Quanto às dicas para Zorro já as demos duas vezes, pelo menos! Talvez dentro de algum tempo.

E o mesmo sucede com o mapa, que mandaste de Jack The Nipper. Mas seguem alguns dos teus pokes:

- ROCKMAN — POKE 32566,0
- PENTAGRAM — POKE 49917,0 (Vidas Infinitas)
- KIREL — POKE 34963,0 (Vidas Infinitas); POKE 4377,255 (Tempo infinito)
- DUKES OF HAZZARD — POKE 39326,255
- SWEEV'S WORLD — POKE 33219,0
- SPLITTING IMAGES — POKE 54397,99; POKE 54398,2

Armando João Barros Mira, de Lisboa, entre outros, mandou um poke para:

- AVALON — POKE 23782,2; POKE 23876,201; POKE 23878,204; POKE 23879,227; GO TO 0
- mas tem um problema: queria os códigos para começar aquele jogo! Precisa ainda de ajuda para apanhar os pergaminhos em Heavy on the Magick.

Vasco Alexandre Dias da Fonseca Horta, da Várzea de Sintra, manda um poke para se mudar de «écran» em Chuc-kie Egg II. (POKE 168, 184, + 16 + 8); para mudar, prime-se "CAPS" e "4" (para a frente) ou "3" (para trás).

Luis Filipe Semião, de Lisboa, enviou Finders Keepers (esclarecendo que não é de sua autoria):

- 20 CLEAR 28672
- 30 LOAD "" SCREEN\$
- 40 LOAD "" CODE
- 50 POKE 30394,5
- 60 RANDOMIZE USR 28672

Jorge Miguel Amaral Pinto, de Lisboa, enviou pokes, de que publicamos estes:

- ANDROID 2 — Carregar o jogo, fazer BREAK na opção de joystick e introduzir como ordem directa POKE 52249,24; POKE 52250,32; POKE 53897,0; Continue
- ALIEN 8 — POKE 53567,0 (Vidas Infinitas); POKE 50084,201 (metamorfose nula)
- RIVER RESCUE — Jogador 1, POKE 33420,0; Jogador 2, POKE 33452,0

Ele queria um programa de vidas infinitas para o Pyjamarama e um para o Bomb Jack, mas que desse para quando se quisesse parar o jogo ficar com a pontuação obtida na tabela de "scores". O mesmo pedido para o Pyjamarama e também outro poke ou programa para o Starquake.

Victor e Hugo, de Leiria, mandaram dicas muito completas de Red Hawk e ainda um mapa, mas, como viram, ainda há pouco os demos. Mandem outros assim! Eles queriam ainda algumas informações sobre como vencer Belleme no jogo do Robin Of Sherwood; como encontrar todos os objectos (Purple Worm e Gunpowder) no Questprobe III; como destruir o gás, quando encontramos o dr. Estranho, no Hulk; como passar para a segunda fase no A View to a Kill; e como passar a porta para o primeiro nível no Heavy on the Magick.

Pedro Filipe Pestana, de Porto de Mós, enviou pokes e um pedido, mas este não pode ser aqui satisfeito (já dissemos, que o objectivo da secção não é dar «anúncios»). Quanto aos pokes, damos estes:

- LAZY JONES — POKE 56693,0
- ORION — POKE 37319,201

Artur Miguel A. Caetano, de Lisboa, além de um mapa de Jack The Nipper, enviou estes dois pokes:

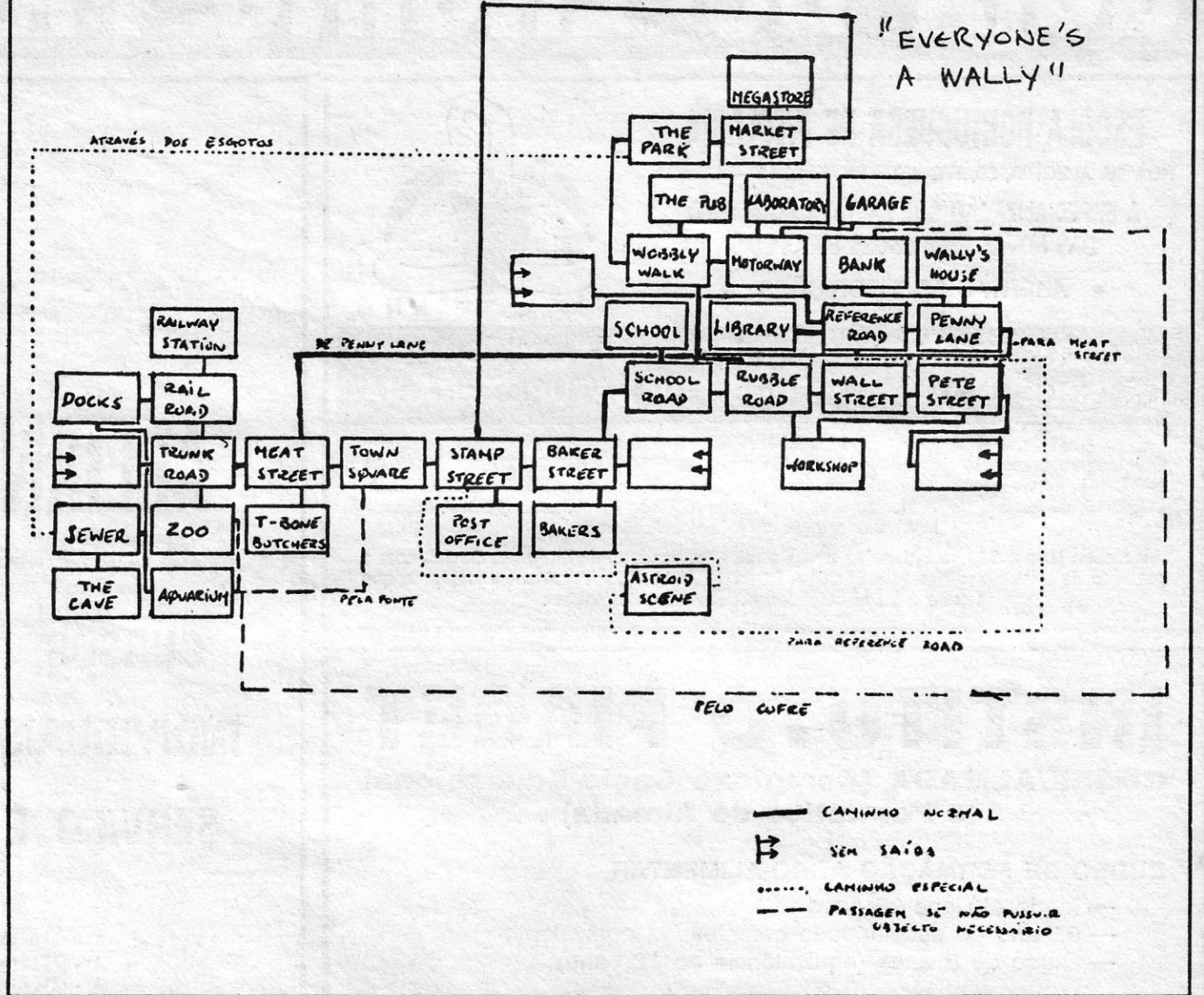
- GYROSCOPE — POKE 53922,0; POKE 54033,201; POKE 54350,201; POKE 53887,201
- SWEEVO'S WORLD
- 5 REM SWEEVO'S
- 10 CLEAR 24799
- 20 LOAD "" SCREEN\$: LOAD "" CODE: LOAD "" CODE
- 30 POKE 33219,0: RANDOMIZE USR 24800
- PYRACURSE (uma dica)

No princípio do jogo, escolha Daphne (lead mode) e entre na divisão abaixo do portão. Só ela poderá localizar a chave necessária para soltar a arma e o fluido da reencarnação, necessário mais tarde.

Artur Miguel queria a lista de comandos para Gremlins e saber o que fazer no Centro Comercial e no Cinema. Quería ainda saber como passar o terceiro anel em The Inferno.

Luis Dias, de Oeiras, mandou as dicas para Red Hawk (lê a resposta que demos acima a outro leitor) e precisava

PEDRO MANUEL SANTANA DE SETÚBAL



de pokes para Rambo, Cliff Honger e Panzadrome. Em contrapartida, enviou esta rotina de vidas infinitas para Ghosts and Goblins:

```

30 CLEAR 59999
40 RESTORE
50 LET T=0
60 LET W=2
70 FOR I=60000 TO 60F029
80 READ A: LET t=t+W*a
90 POKE I,A: LET w=w+1
100 NEXT I
110 IF t>51329 THEN PRINT "ERROR IN DATA": BEEP 1,0: STOP
120 CLEAR 25000: PRINT "start tape"
130 LOAD "" CODE: RANDOMIZE USR 60000: RANDOMIZE USR 65477
1000 DATA 33, 113, 234, 17, 151
1001 DATA 255, 6, 11, 126, 238
1002 DATA 170, 18, 35, 19, 16
1003 DATA 248, 201, 62, 2, 50
1004 DATA 217, 140, 193, 253, 33
1005 DATA 58, 92, 201, 0, 0
    
```

Pedro Manuel Santana, de Setúbal, mandou as dicas para Herbert's Dummy Run (que já demos) e um mapa, que publicamos, de Everyon's A Wally. E ainda esta rotina para:

```

— KOKOTONI WILF
10 CLEAR 24100: LOAD "" CODE: RANDOMIZE USR 41200: POKE 43742,0: LOAD "" CODE: RANDOMIZE USR 41200
    
```

Rui Pedro de Melo, de Santo Amaro de Oeiras, mandou muita coisa, incluindo dicas e mapa de Jack the Nipper (que já demos), e aproveitámos estes:

```

— SPIKY HAROLD (128 vidas)
10 CLEAR 26539
20 INPUT "NUM ERO DE VIDAS": L
30 IF L < OR L 128 THEN GO TO 29,0
40 PRINT AT 0,4 "PRIMA PLAY SPIKY HAROLD"
50 LOAD "" CODE: POKE 23341,201: RAND USR 23296: POKE 34560,L: RAND USR 34000
    
```

— PANZADROME — Para ter um Super-Tanque basta quando o jogo entrar escrever "TONE THE BONE" e "Enter", para ficar com o seu tanque superarmado.

```

— EQUINOX —
10 CLEAR 59999
20 RESTORE
30 LET T=0
40 LET W=1
50 FOR I=60000 TO 60074
60 READ A:LET T=T+W*A
70 POKE I,A: LET W=W+1
80 NEXT I
90 IF T> 297578 THEN BEEP 1,0: PRINT "ERRO EM DATA": STOP
100 PRINT # 1; AT 0,7; "START EQUINOX TAPE"
110 RAND USR 60000
1000 DATA 21, 33, 0, 91, 17
1001 DATA 17, 0, 175, 55, 205
1002 DATA 86, 5, 42, 83, 92
1003 DATA 221, 33, 0, 91, 205
1004 DATA 115, 8, 42, 75, 92
1005 DATA 229, 229, 229, 221, 225
1006 DATA 221, 54, 22, 1, 221
1007 DATA 54, 33, 0, 225, 17
1008 DATA 223, 0, 175, 25, 54
1009 DATA 0, 225, 17, 247, 0
1010 DATA 175, 25, 17, 158, 234
1011 DATA 235, 1, 10, 0, 237
1012 DATA 176, 201, 205, 128, 91
1013 DATA 175, 50, 17, 120, 195
1014 DATA 1 51, 91, 0, 0, 0
    
```

Por hoje é tudo, terminamos com umas respostas ao Manel do Carmo Peres, da Cova da Piedade. Quanto aos jogos da Atari, claro que já correm nesta máquina. O teu Spectrum não serve para eles. Quanto aos símbolos que te aparecem e não encontras nas teclas do computador, o que tens a fazer é isto: quando encontras esse símbolo na listagem, abre aspas, põe o computador em modo gráfico, prima a tecla respectiva, desligas o modo gráfico, fecha aspas e continuas. Entendido?

Até para a semana, bons jogos entretanto.

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

SOFTFILE

Uma revista de INFORMÁTICA,..... DIFERENTE.